PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 7, tirsdag 11. april 1989

Redaksjonelt

I en redaksjonelt-spalte skal vi helst skrive generelle og hyggelige ting om bladets og foreninens utvikling. Det er fortsatt aktuelt å oppfordre folk til å levere oss stoff (jo mer ferdigskrevet desto bedre). I den forbindelse vil vi gjerne få berømme Kjell Windsland, som har sendt oss utførlige rapporter fra AD&D-kampanjen sin en rekke ganger. At en viss persondebatt fortsatt mangler, skal vi ikke si oss lei for, men ellers er innsendte bidrag alltid velkomne (med de vanlige forbehold om redaksjonell frihet). Dessverre er det en ikke fullt så hyggelig sak som det forekommer oss nødvendig å ta opp her: VASKING AV MØTELOKALET. Vi har nemlig fått kraftige klager fra det borettslaget vi leier av. Med mindre renholdet blir utført slik at de er fornøyd, risikerer vi å miste lokalet i Sarpsborggt... Vår nye vaskeordning fra januar har ikke ført til gode nok resultater. Dermed ser vi oss nødt til å betale den/de som vasker, slik at de kan stilles til ansvar på en grei måte (utilfredsstillende vask betales ikke...). Foreløpig vil dette ikke medføre ekstra utgifter for folk på møtene. Men vi vil oppfordre alle som spiller på tirsdager om å donere litt ekstra, enten det nå blir i penger eller tomflasker, slik at denne skitne jobben kan bli litt bedre avlønnet. Og er det noen av våre fattigere medlemmer som ønsker å spe på inntenkten med å vaske for oss, er det bare å melde fra til styret.



LinCon 89

Linköpings årliga spelkonvent 12-15 maj 1989

Har du lyst til å dra på spillkongress i Linkøping? Det koster deg ikke mer enn 300 kroner (påmelding + biltur + sovepose) eller 900 kr (påmelding + biltur + hotell). Det går an å reise uten å være forhåndspåmeldt, men det er en fordel å være forhåndspåmeldt, og i så fall bør du melde din interesse til undertegnede i dag (11.4)! Bli med! Livingstone oppdaget Victoriasjøen - du kan bli første siviliserte person (= spillende nordmann) ved Roxen.

Jon Venbakken

ZEB COOK I OSLO!
Se s.3

GLIMT FRA ARES' HISTORIE

Del 3: De gode, gamle dager

Hvordan var det så å være medlem i ARES i den første tiden? Hva drev man med, hva slags spill ble spilt, hvordan var miljøet, hvem var med? Vel, som nevnt i innledningen til denne serien, var det en ganske stor del av de aktive medlemmene som hadde tilknytning enten til Aniara, studentes science fiction forening, eller til miljøet i og rundt Studentersamfundets (DNS') Regi, en autonom "etat" innenfor DNS som hadde et veletablert sosialt miljø. Da vi holdt på nede i Regis lokaler i Uranienborgvn. 11 hadde stedet preg av å være et slags forsoffent engelsk klubblokale, og det var jo ofte bare en syv-åtte stykker til stede. Til å begynne med var det bare noen få av de mest eventyrlystne fra Aniaras spillgruppe som våget seg ned i Ull sommeren 1979, men snart var de to grupperingene nokså samlet, og selv om det fortsatt ble en god del spilling privat i helgene (som var det Aniara-folkene stort sett hadde drevet med), var det de ukentlige sesjonene i Ull som dominerte virksomheten. På samme måten fortsatte det til å begynne med etter at Chateau Neuf-seminarrommet var tatt i bruk og Ares etablert som egen forening.

Men ettersom det var i denne perioden at rollespill kom inn og etablerte seg i spillniljø her til lands, er det klart at en del ting forandret seg. De brettspillene man hadde hatt fremme i Ull var ofte fler-spillers som DIPLOMACY, KINGMAKER og JUNTA, men også tradisjonelle krigsspill som RUSSIAN CAMPAIGN, PANZERGRUPPE GUDERIAN eller noen av SPIs mange "quads". Dessuten var det i perioden 1979-81 at de mest ambisiøse blant oss for alvor tok for seg WAR IN EUROPE, det digre men spillbare "monsteret" fra SPI som tar for seg hele 2. verdenskrig i Europa på divisjonsnivå og med ukesrunder... Ute hos Geir Aaslid i Øygardveien ble det spilt flere dusin *War in Europe*-scenarioer, som regel det mest ambisiøse, med start i september 1939. Og selvsagt ble man sjelden ferdig med dette eller andre monsterspill (men i *WiE* kom man forbausende ofte til en eller annen strategisk avgjørelse, dvs. at den ene elller andre part ga opp!). Og så kom altså *Dungeons & Dragons*.

Til å begynne med skaffet vi oss spill nesten utelukkende pr. postordre eller ved besøk i utlandet. Det var knapt noen annen mulighet, ettersom det ikke var noe sted her til lands som solgte sånt. Først i 1980 eller -81 var det vel at Tronsmo gjorde et spedt forsøk på å selge spill, og fra 1983 har jo Geir Aaslid drevet med en viss salgsvirksomhet... De fleste av Ares-folkene var derfor sulteforet på spill, og jeg kan ennå huske den nesten sensuelle følelsen ved å komme inn i en butikk der det var helt fullt av esker, bokser, hefter og miniatyrer; butikken for mitt vedkommende var *Tradition* i Østerlånggatan i Stockholms Gamla Stan, og tidspunktet var høsten 1977., Ved siden av alle krigsspillene og miniatyrreglene hadde de noen rare greier som het DUNGEONS & DRAGONS, og jeg tror det var da Bjørn Vermo anskaffet seg de første D&D-regelbøkene. Han fikk ihvertfall tak i ADVANCED D&D året etterpå, da det begynte å komme ut, og et halvt år senere omtrent begynte noen av oss for første gang å spille rollespill. De første spillsesjonene i Ull som jeg var med på, tror jeg var uten noen form for rollespilling, men etterhvert begynte Knut Aarvig og en gruppe folk å samles i et av siderommene og holde på med en nokså improvisatorisk form for D&D (de hadde knapt mer enn vag peiling på reglene). Uttrykket "steinblokk i hodet" stammer fra denne pionér-tiden, ettersom det var det som bokstavelig talt skjedde men en av de første gruppene som åpnet en dør i en av Knuts huler!

- Johannes H. Berg

RØYKING PÅ MØTENE

Noen medlemmer har tatt opp spørsmålet om det fortsatt skal være ubegrenset ad adgang til å røyke på møtene. Etter den nye røykeloven har jo ikke nikotinbrukere lenger stort de skal ha sagt, men de fleste i Ares later til å ha en nokså tolerant holdning. Er det imidlertid noen som har sterke følelser om røyking på møtene, bør vedkommende stille opp neste tirsdag, 18/4; da kommer vi til å ta det opp på møtet til endelig avgjørelse. Og er det noen som av saklige, medisinske eller komfortmessige årsaker ikke vil ha røyking i lokalene, vil sikkert de fleste være lovlydige - evt. kan man også vurdere om et leller flere av rommene kan være røykfri sone eller røykerom. Møt opp 18. april, om du vil si din mening.

TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

Cook 1

Som de fleste nå vet, er David "Zeb" Cook mannen som står bak 2. utgave av AD&D. (AD&D-motstandere anmodes om å vende hodet vekk fra Phobos når de spyr...) Nåvel. Ingen kan vel bestride at AD&D er et uhyre populært rollespill, og 2. utgave er derfor et svært viktig verk. Det var godt gjort av Gothcon-arrangørene at de klarte å få tak i Cook som æresgjest. Han holdt 4-5 foredrag på Gothcon, og signerte en mengde bøker.

Jeg hadde ikke tid til å høre på mer enn ett av foredragene hans i Gøteborg. Cook fortalte der detaljert om hvordan 2. utgave ville bli. Hovedpoengene var at monstre ville komme i ringperm, at det ville bli lagd egne bøker om hver enkelt karakterklasse, og at TSR nå kom til å tilfredsstille AD&D-spillernes villeste fantasier. (Cook sa det ikke akkurat slik, men når han vil gi oss AD&D i verdensrommet må jeg vel få kalle det noe useriøst!)



Ability Scores (Intelligence)

Table 4: INTELLIGENCE

Ability Score	# of Lang.	Spell Level	Chance to Learn Spell	Max. # of Spells/Lvl	Spell Immunity
1	0*	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—
3	1	—	—	—	—
4	1	—	—	—	—
5	1	—	—	—	—
6	1	—	—	—	—
7	1	—	—	—	—
8	1	—	—	—	—
9	2	4th	35%	6	—
10	2	5th	40%	7	—
11	2	5th	45%	7	—
12	3	6th	50%	7	—
13	3	6th	55%	9	—
14	4	7th	60%	9	—
15	4	7th	65%	11	—
16	5	8th	70%	11	—
17	6	8th	75%	14	—
18	7	9th	85%	18	—
19	8	9th	95%	All	1st-lvl illusions
20	9	9th	96%	All	2nd-lvl illusions
21	10	9th	97%	All	3rd-lvl illusions
22	11	9th	98%	All	4th-lvl illusions
23	12	9th	99%	All	5th-lvl illusions
24	15	9th	100%	All	6th-lvl illusions
25	20	9th	100%	All	7th-lvl illusions

* While unable to speak a language, the character can still communicate by grunts and gestures.

Cook 2

Den 28. mars holdt Cook et kort foredrag i Ares-lokalet på Bjølsen. Det var den iniativrike og PR-orienterte finansmagnaten Geir Aaslid som hadde hentet ham fra Gøteborg.

Det var ganske mange tilhørere, som åpenbart satte pris på arrangementet. Innholdet i Cooks foredrag var det samme som i Gøteborg. Etterpå var det spørsmålrunde, og det var gledelig at ARES-medlemmene klarte å stille både flere og mer intelligente spørsmål enn 200 svensker.

ARES takker Geir for innsatsen, og beklager at ARES ikke våget å føre opp arrangementet på det offisielle programmet (hvor ingenting har blitt avlyst).

Cook 3

Hvorfor har de foregående avsnittene vært så korte? Jo - fordi undertegnede ikke er AD&D-entusiast og ikke fatter dybden i og viktigheten av detaljspørsmål om Oriental Adventures, Greyhawk, monsterforbedringer osv. Over en pizza og et glass øl/cola light på Peppes Pizza fikk jeg imidlertid stilt en del spørsmål som selv jeg klarer å huske svarene på!

På spørsmål om TSR fikk tilsendt mange nye spill fra håpefulle konstruktører, svarte Cook bekreftende. Men det ser ut til å være vanskelig for fantasifulle nordmenn å få sine spill utgitt av TSR. Rollespill gidder de ikke engang å se på (bortsett fra de mest sinnssyke - for underholdningens skyld). Innsendte brettspill blir derimot faktisk prøvespilt, og selv om de fleste vrakes etter fem minutter, er det faktisk muligheter.

De norske lattermusklene fikk virkelig mosjon da Cook fortalte om hvordan han fikk jobb i TSR. Han svarte på en annonse, og fikk da tilsendt et noe merkelig søknadsskjema. Det hadde 13 spørsmål som var pønsket ut av Gary Gygax. Et av dem gikk ut på å identifisere diverse polearms!!! Gygax har for øvrig utgitt en egen bok om slike våpen... Nåvel - Cook må åpenbart ha imponert Gygax med sine Glaive-Voulge-Glaive-Guisarme- og Guisarme-Glaive-Glaive-kunnskaper, for han fikk jobben.

Til det saklige og "snille" spørsmålet: Hva er den største forbedringen i AD&D 2nd edition? svarte Cook raskt "You can read it, and you can find the things!". Han fortalte at grunnen til at 1. edition ble så kaotisk var at TSR-medarbeiderne egentlig ikke var rutinerte nok til å takle et så stort prosjekt som AD&D den gang spillet ble laget.

Når det gjelder kommende rollespillnyheter fra TSR, nevnte Cook bl.a. Arabian Adventures til AD&D, og nyutgivelser, i bokform, av Gamma World, Boot Hill og Gangbusters. Neste "store" nye rollespill blir SF-spillet "Buck Rogers Roleplaying Game"

Det var nå på tide å bli litt mer inkvisitorisk, og et naturlig spørsmål var da om det ikke egentlig bare er utbredelsen som gjør AD&D så populært? Cook mente imidlertid at spillet i seg selv hadde noen sterke sider, særlig at det er så fleksibelt. Det har ikke noe spesielt miljø eller tema, man kan fjerne en masse regler og spillet vil fremdeles fungere bra. Dessuten er det ikke et komplisert ultra-realistisk combat-spill. Jeg kjørte videre med spørsmål om ikke AD&D er et rent volds-spill? Her forsvarte Cook seg med at det i 2nd edition er flere oppfordringer om at man skal legge vekt på rollespill fremfor hack&slash. "Men - alle reglene er jo om vold?" Det var deilig å se hvordan mannen havnet på tynn is da han måtte ty til de velkjente frasene om reglene ikke var ment som en tvangstrøye, at de selvsagt måtte suppleres med rollespill, og at et hvilket som helst spill kan gjøres godt eller dårlig - spillere og spilleder er mye viktigere enn selve systemet. Her fant jeg det klokt å avslutte mitt lille korstog mot AD&D - samtalen var nemlig hele tiden meget hyggelig, og det ville jo være både uklokt og uhøflig å forfølge temaet videre...

Vi begynte så å snakke om spill fra andre utgivere enn TSR. Som AD&Ds sterkeste konkurrenter regnet Cook GURPS, Warhammer og mindre rollespill (generelt) som gjerne var mer sofistikerte eller mer realistiske enn AD&D. Cooks egne ikke-TSR-favorittspill er for øvrig Call of Cthulhu, Teenagers in Outer Space og Diplomacy. Han tror at det hos de fleste spill-produsenter er grupper som regelmessig spiller CoC, og han kan tenke seg at det skyldes at det er ett av då få spillene som er besynderlig (weird) nok til å vekke spill-designeres interesse! Diplomacy spiller han over TSRs interne data-nett. (TSR-sjefene liker riktignok ikke at de ansatte kaster bort tiden med slikt, men...)

Kveldens sjokk kom da "Zeb" kom med sine reaksjoner på besøket i Sverige og Norge. Han hadde nemlig bestemt inntrykk av at aktivitetene i ARES var langt mer organisert enn i amerikanske klubber!!!

Kvelden ble avsluttet hos Spillspesialisten, hvor jeg kunne glede meg over at den amerikanske gjesten signerte mitt PH2-eksemplar, mens herrene Aaslid og Berg fikk gleden av å kunne signere Norsk-D&D-Ekspert-boken min. Til slutt må jeg dessverre skuffe Tom Ekeberg, som alltid avsluttet sin "Fannisk sladder"-spalte i Hexagon-nytt med spørsmålet "Er det ikke snart på tide at TSR går konk?" Cook anser det nå nemlig for svært lite sannsynlig at TSR går konk. I 1984 og 1985 var TSR på konkursens rand, da de satset på AD&D Plastic Toys, TSR miniatyrer, osv. Nå går imidlertid TSR noen gylne år i møte. 1. opplag av 2nd edition Platers Handbook er f.eks. på hele 300.000 eksemplarer...

Jon Venbakken



HEXAGON-NYTT

utkommer med et nytt nummer i dag. Du kan lese det på ARES-møtet neste tirsdag, altså 18.4. Vi regner med at det er mye interessant og viktig (i spillsammenheng) stoff der. Det ryktes at nummeret er på hele 34 sider! Til gjengjeld kommer det bare hver annen måned. PHOBOS - ET RYKENDE AKTUELT BLAD. Det er også klart at nummeret av Hexagon-Nytt er 1 uke forsinket. PHOBOS - ALDRI FORSINKET.

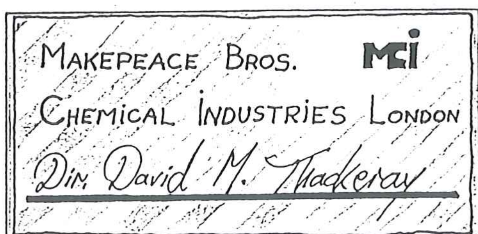
OCTOPUSSY



Tirsdag 4.4 ble årets tredje James Bond-scenario spilt. Scenarioet, som het "Octopussy", var valgt med omhu. Det er passe tøft for 3 litt erfarne rookies, og det er et scenario hvor det er viktigere å tenke enn å slåss. Det er til og med mulig å skjønne hva som foregår - det kan man ikke si om alle Bond-moduler...

Spillerstallen så også bra ut. Gary Houseman (Borger Borgersen, Trondheim) har vært i M.I.6 siden 1986, og hadde tidligere løst oppdragene "Goldfinger", "Back of Beyond" og "Dr. No", pluss at han hadde overlevd "For Your Eyes Only". Houseman er en av M's favoritter, siden han alltid følger ordre. Blant sine agent-kolleger er han mest kjent for sin u-Bondske bruk av telefonkataloger, biblioteker og buss. Dessuten ble han herostratisk berømt da han sydde seg en sump-drakt av gamle regnfrakker i "Dr. No". Den beskyttet ham riktignok mot edderkopper og slanger, men han så ikke akkurat ut som Bond da han vraltet rundt i sumpene i drakten sin. Nestemann var Thomas August (Tomas H. Mørkrid). August hadde tidligere gjort en sterk innsats i oppdraget "Skinnende sol", der han slett ikke ble overskygget av den mer erfarne og nå legendariske John Curtis Migmay (Jørn Roar Moe). Kunnskapsrike lesere vil vite at Migmay var en svært dyktig agent som ble sparket ut av M.I.6 på grunn av oppsetsighet og psykiske uregelmessigheter. Sistemann var Paul Jansen (uttales dzjænsen), spilt av Terje Sverstad. Jansen kom rett fra rekruttskolen, og er vel ikke kjent for annet enn sin frykt for store kattedyr.

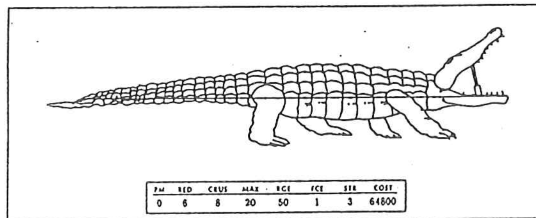
Scenarioet begynte bra. August presset lett prisen på et Faberge-egg opp i 400000 pund på en auksjon hos Sothebys. Han hadde på forhånd avtalt et sinnrikt fingerbevegelse-budsystem med auksjonarius. Deretter klarte Jansen å bytte ut det ekte egget med et falskt. Egget ble solgt til den indiske forretningsmannen Kamal Khan.



David M. Thackeray alias Thomas August alias Tomas H. Mørkrid fikk et hero point for dette visittkortet.

Våre helter fulgte etter Khan til India. Der begynte problemene. August ble overrasket i et smug i byen Udaipur ("Østens Venezia") av henchman-en Gobinda. I stedet for å flykte, innledet August en mann-mot-mann-nevekamp mot Gobinda, som hadde STR 15 og Hand-to-hand-pc 28. Hele 8 hero points klarte August å søle bort der.

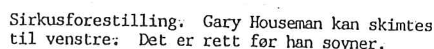
Neste uhell kom da August skulle svømme ut til en øy i Q's naturtro krokodille-ubåt. August har tidligere svømt i Loch Ness uten å treffe på sjøormen. Denne gang var han mindre heldig. Q's krokodille etterlignet en ekte krokodille så godt i bevegelsene at det var en 10-prosents-sjanse for at en hunn-krokodille ville få lyst til å innlede et forhold. Det skjedde, og da August ikke



Q's lekre ubåt før den ble angrepet av en krokodille.

hadde de elementære kunnskaper i krokodillepsykologi, fortsatte han dessverre å svømme. Krokodillen angrep så August, og tok nesten livet av ham. Han fikk imidlertid skremt bort krokodillen med et pistolskudd før han besvimte av smertene. Deretter ble han utrolig nok reddet fra drukningsdøden, da Houseman med et excellent-perception-kast oppdaget ham i mørket.

Resten av scenarioet er raskt å oppsummere. Spillerne fant et spor som ledet til et sirkus i Jugoslavia, men dro dessverre dit mens alle andre viktige personer fremdeles befant seg i India. Houseman, August og Jansen dro derfor på sirkusforestilling tre kvelder på rad! I mellomtiden diskuterte Khan og den russiske hauke-general Orlov sine onde planer i Khan's tiger-jaktferiested Oberai Shikarbadi. Den tredje sirkus-kvelden skjedde katastrofen. Våre helter, som på dette tidspunkt var ganske lei av sirkuset, gjespet seg gjennom forestillingen. Hoseman sovnet faktisk! Da så August's sjette sans fortalte ham at noe var FRYKTELIG galt, visste ikke spillerne hva de skulle gjøre. De virret rundt



Sirkusforestilling. Gary Houseman kan skimtes til venstre. Det er rett før han sovner.

i ti minutter før spilleder måtte kunngjøre at de var sprengt i filler av en nøytronbombe. Alle heltene befant seg nemlig mindre enn to meter fra bomben da den gikk av og drepte dem pluss halvparten av innbyggerne i Beograd.

Orlov var raskt på pletten med falske CIA-papirer, som fikk det til å se ut som om amerikanerne stod bak. Dermed melde Jugoslavia seg inn i Warzawapakten for å få russisk beskyttelse. Sukk.

Jon Venbakken

ARES styremøte 30/3 1989

VASKESAKEN
Problemer har oppstått m.h.t. vaskeordningen som ble vedtatt innført i januar. NY VASKEORDNING VEDTATT: Se egen omtale! NB: Det skal betales for vaskingen.

Røyking
Spørsmålet om helt eller delvis røykfrie lokaler kom opp. Se opprop i dette nr. av PHOBOS; behandles endelig av medlemmene på møtet 18/4.

Arcon
Hva gjør komitéen?? Lite. Styret oppfordrer komitéen til å få opp farten!

Nye spill
CIVILIZATION, PANZERGRUPPE GUDERIAN

Programmet
Ser ut til å gå stort sett greit. Vi prøver med et "få-opp-stemningen-før-Arcon"-møte i juni.

PHOBOS
Alt har gått greit så langt. Vi bør oppfordre medlemmene mer direkte om å bidra; evt. bør man innskjerpe innleveringstiden/legge om fremmøtet for redaksjonen.

Åpningstider
Øystein Arnesen eller Asgaut Bakke er ansvarlige for åpning 1700 på tirsdager.

HVORDAN VINNE DIPLOMACY

Fram til forrige nummer av Phobos hadde jeg ikke fått en eneste reaksjon fra leserne på min spalte, og jeg vurderte å nedlegge den. Jeg bestemte meg imidlertid for å lage en rask artikkel om Civilization, og <u>da</u> kom reaksjonene! Leserne syntes at den var for tynn!

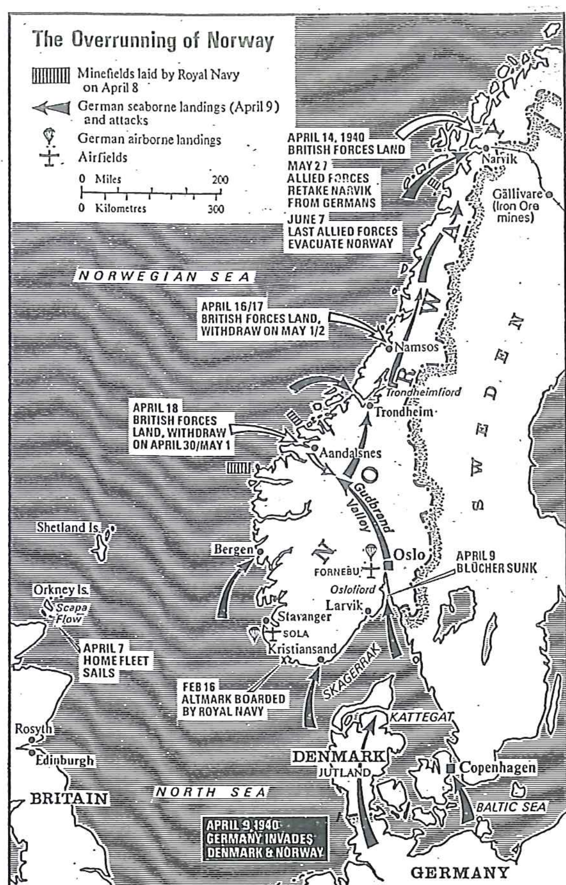
Jeg har derfor besluttet:
- at spalten skal fortsette.
- at jeg skal skrive bedre (men spalten kommer fremdeles til å være svært kort!)

Denne gangen ser vi på hvordan du skal vinne i Diplomacy. Jeg mener det er to ting som avgjør din suksess i Diplomacy:

1) Din opptreden.
Du må under forhandlingene virke <u>både</u> snill og pålitelig, <u>og</u> bestemt og farlig. Dette er IKKE svada! Du må nemlig få de andre til å forstå at du er en person som det er hyggelig å samarbeide med, men som det er ubehagelig å slåss mot. Det å virke pålitelig bør du kunne klare. Det å virke farlig er vanskeligere. Jeg foreslår at du prøver å gjøre deg så høy som mulig, at du anlegger skjegg, at du snakker i en alvorlig tone og at du prøver å virke litt sint og sur på spillere som motarbeider deg. Du må for all del IKKE si "Det er jo bare et spill."!
2) Taktiske ferdigheter.
Taktikk kan alle lære, og hvis du behersker avanserte self-standoffs, support-kutt og forsvarsteknikker, får du en enorm fordel i forhold til mindre taktikk-kyndige spillere.

Jon Venbakken

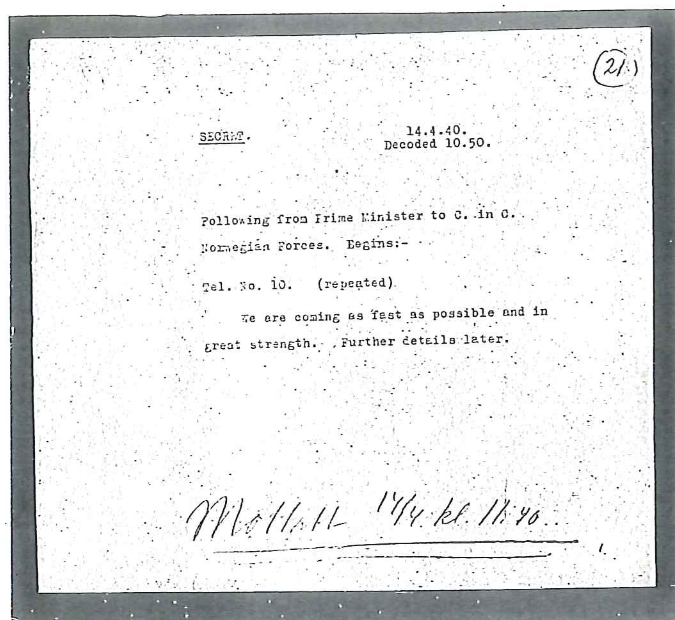
CONFERENCE MAP



Merkedager 11. april

Torsdag 11. april 1940

Berlin opplyser at forhandlingene med Kongen ikke er brutt.
Regjeringen oppfordrer alle norske skip til å søke britisk eller fransk havn.
Det finske utenriksdepartement meddeler at Finnland vil bevare en korrekt nøytralitet hva angår det som skjer i Norge.
De forente staters nøytralitetslov settes ikke i kraft overfor Norge.
Om stillingen melder Hærens overkommando at tyskerne står langs linjen Glomma - Øyeren - Nittedal - Krokskogen - Vikersund. Kristiansand, Stavanger, Bergen med omegn er besatt. Agdenes, Trondheim og Værnes med omegn er tatt, og Narvik er besatt.
Tyske bombefly har angrepet Nybergsund i Trysil, hvor Kongen og Regjeringen oppholder seg. Elverum er også bombet. Der ble 23 personer drept og store deler av stedet jevnet med jorden. Et tysk fly har også bombet Tromsø kringkaster, men uten resultat.
Britiske bombefly angriper Sola to ganegr.
Generalinspektøren for infanteriet, oberst Otto Ruge, er utnevnt til kommanderende general.
I en kunngjøring til Nord-Norges befolkning heter det at fylkesmennene i Finnmark, Troms og Nordland har den øverste sivile myndighet i Nord-Norge inntil videre. Den øverste militære myndighet utøves på tilsvarende måte av sjefen for 6. divisjon som øverstkommanderende i Nord-Norge.



(21)

SECRET. 14.4.40.
Decoded 10.50.

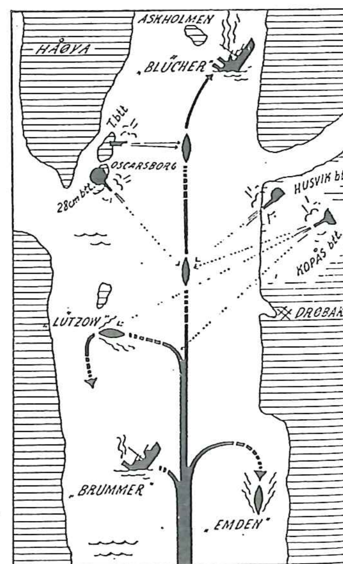
Following from Prime Minister to C. in C. Norwegian Forces. Begins:-

Tel. No. 10. (repeated)

We are coming as fast as possible and in great strength. Further details later.

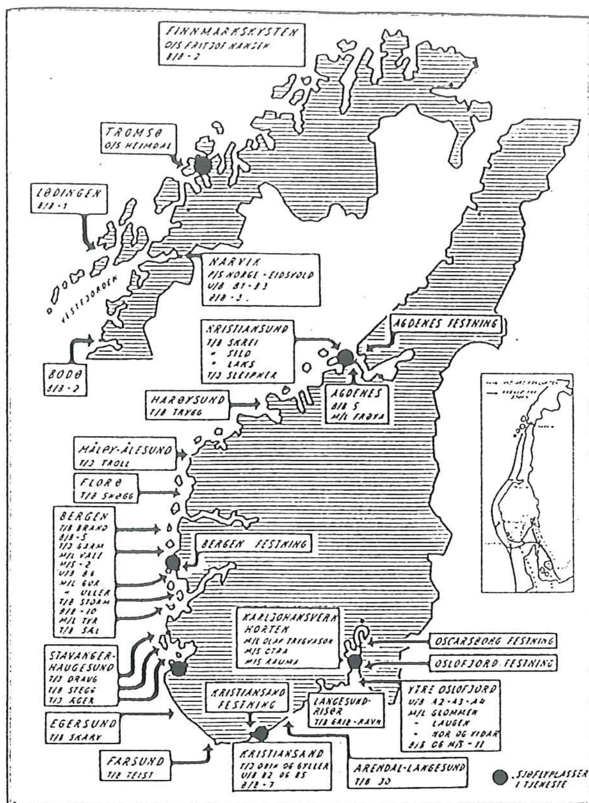
Mollall 14/4 kl. 11.40

Et av de mange løfter om snarlig alliert hjelp. Dechiffrert telegram fra Chamberlain til de norske overkommando — som svar på våre inntrengende henstillinger.

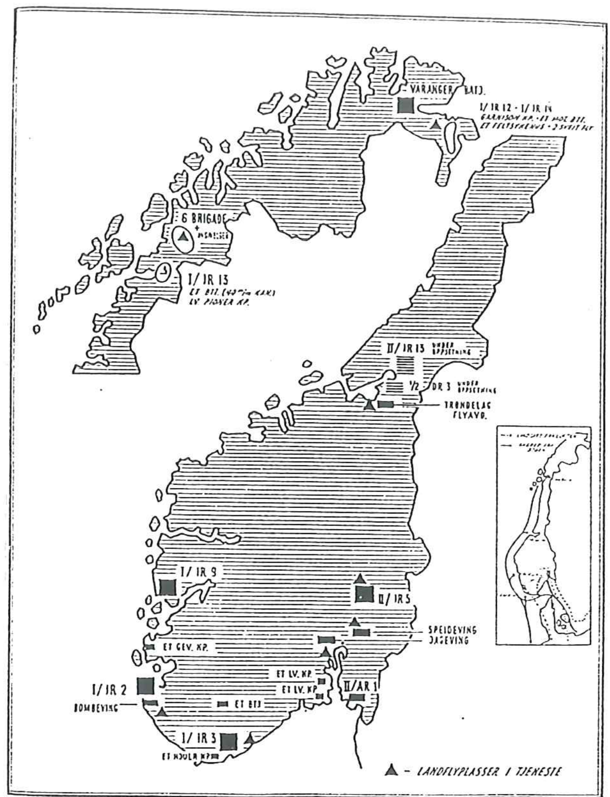


De tyske skip som gikk mot Oslo natten til 9. april: «Blücher»: 10 000 tonn, 8 stk. 20,3 cm, 12 stk. 10,5 cm kanoner. «Lützow»: 10 000 tonn, 6 stk. 28 cm, 8 stk. 15 cm kanoner. «Emden»: 5400 tonn, 8 stk. 15 cm kanoner. «Brummer»: 2410 tonn, antagelig 6 stk. 15 cm kanoner.

Det har vært run på bankene. Etter ordre fra den tyske overkommando stenges disse derfor i tre dager.
Marineminister Churchill taler i Underhuset:
"Det norske folk bør fortsatt være i stand til å gjøre kraftig motstand mot dem som ønsker å underkue dem. England vil hjelpe etter beste evne. Denne norske episode er et eksempel for andre nøytrale folk. Hadde Norge ikke holdt så fast ved sin nøytralitet, ville det ha vært meget lett å gi det en støtte som nå er umulig."
Churchill sa videre; "Vi okkuperer Færøyene, som tilhører Danmark, og som er et strategisk punkt av største betydning. Vi vil beskytte Færøyene til det øyeblikk kommer da de atter skal overgis til det befridde Danmark."



De norske sjøstridskrefter som de var gruppert natten til 9. april 1940 — spredt utover hele kysten for vakthold — og ikke for krig. Forkortelser: B/B: Bevoktningsbåt, M/L: Mineleggger, M/S: Minesveiper, O/S: Oppsynsskip, P/S: Panserskip, T/B: Torpedobåt, T/J: Torpedojager, U/B: Undervannsbåt.



De avdelinger av Hæren som var inne til tjeneste natten til 9. april 1940. Disse styrker var de eneste som tyskerne møtte da de var kommet i land 9. april om morgenen. Forkortelser: AR: Artilleriregiment, BATJ: Bataljon, BTT: Batteri, DR: Dragonregiment, GEV: Gevær, HJULR: Hjulrytter, IR: Infanteriregiment, KAN: Kanon, KP: Kompani, LV: Landvern, MOT: Motorisert.

Langfredag 11. april 1941

Ungarn går med i krigen. Ungarske tropper rykker inn i Jugoslavia.

Langfredag 11. april 1941

Roosevelt erklærer at både Rødehavet og Adenbukta for fremtiden er åpne for amerikanske fartøyer.
I eritrea har de britiske tropper hittil tatt 41000 fanger.
Iraks parlament har enstemmig avsatt den nye regent Abdul Illah og erstattet ham med Sherif Sharaf, som skal stå i spissen for regjeringen inntil den unge konge blir myndig.

Lørdag 11. april 1942

I Brjansk-avsnittet har russerne gjenerobret en rekke byer. Også på Leningradfronten har russerne i det siste hatt framgang etter meget heftige kamper.

Søndag 11. april 1943

Japanerne foretar et kraftig framstøt i provinsen Shantung mellom Tsi-nan og Tsin-tao.

Søndag 11. april 1943

De tysk-italienske tropper har rømmet Sfax. Montgomerys framrykning blir vanskeliggjort av veiødeleggelser og miner. Det kjempes hardt ved Kairouan.

Tirsdag 11. april 1944

900 britiske bombefly slapp i natt 3600 tonn bomber - den største bombelast som noensinne er sluppet på en eneste natt - over forskjellige mål, særlig jernbaneanlegg i Frankrike og Belgia, bl.a. i Tours, Gent, Tergnier og Laon. Mosquitoes angriper Hannover og Ruhr. 22 fly savnes. Amerikanerne angriper i dagslys med 750-1000 tunge bombefly, eskortert av like mange jagere, mål langt inne i Tyskland, bl.a. Oschersleben, Bernburg, Rostock og Arnimswalde, like øst for Stettin. Tyske jagere gjør sterk motstand. 126 av dem blir skutt ned. Amerikanerne oppgir at de har tapt 64 bombefly og 16 jagere. Tyskerne melder at 105 amerikanske bombefly og 24 jagere er ødelagt.



Skisse som viser de viktigste provinser i China.

Tirsdag 11. april 1944

Tyskerne har satt i gang motangrep mot russerne vest for Skalat, hvor det har

lykkes dem å få forbindelse med de omringede styrker. Tiraspol er omringet av russerne, som fortsetter sine angrep både i Romania og på Krim. Her har de tatt Kertsj og er rykket 30 km videre mot vest.

Tirsdag 11. april 1944

Størstedelen av New Britain er nå i allierte hender. Japanerne trekker seg tilbake, og det ser ut til at de vil utkjempe sluttkampen ved Rabaul.

Tirsdag 11. april 1944

I all hemmelighet er forhandlingene mellom Sovjet-Samveldet og Finnalnd blitt ført videre. I morgen trer den finske riksdag sammen til et møte som anses for overordentlig viktig. Finnland står på ny foran dager fylt av politisk spenning.

Onsdag 11. april 1945

Etter lengre tids forholdsvis stillhet på Italia-fronten går de allierte til offensiv mot Po-dalen. Byene Fusignano og Lugo er blitt inntatt. Allierte styrker har nådd elven Santerno. Andre styrker er syd for Comacchiosjøen gått i land bak fiendens linjer.

Onsdag 11. april 1945

I Nederland er Deventer falt etter hard tysk motstand, og de allierte er gått over Ijssel. Wildeshausen, 30 km syd for Bremen, faller. I Ruhr-lommen står allierte tropper ved Ruhr-elven øst for Essen. Andre allierte styrker er trengt inn i Braunschweig. Lengre øst har de nådd Elben ved Magdeburg. Coburg, 160 km øst for Frankfurt a.M. faller. Amerikanerne går i land på den siste japanskbesatte øy blant Filippinene, Boho. De har nådd Callay på østkysten av Luzon.

Trond Jansen

The Cult of the Reptile God.

29/3-89.

Tempelet var nå ryddet, men fremdelse gjennsto den endelige utryddelsen av kulten. Partiet fikk overtalt Ramne til å bli med, men han tregte ca et døgn på å gjøre seg klar. I løpet av den tiden bragte Erak hele partiet opp på full styrke igjen, noe som skulle vise seg å være ganske påkrevet. Jenta de hadde frigjordt i tempelet fulgte dem et stykke på veien, men hun ville ikke være med videre. Det ble en lang tur, først gjennom et tørt og nesten øde savannelandskap, og først bortimot kveld kom man til en skog. Skogen var både mørk og dyster, og det var nesten helt mørkt før man fant en passe leirplass. Utpå morgenkvisten var ikke Varag, som holdt vakt oppmerksom nok, og plutselig sto en Ogre foran ham og slo løs på ham med en diger steinklubbe. Heldigvis for Varag,' bommet Ogren og traff et tre istedet. Treet brakk og fallt rett ned blant resten av partiet, som bråvåknet. Både Varag og Dorian fikk seg et par kraftige smell før inntrengeren var uskadeligjordt. Han hadde med seg en sekk med 350 sp.

Ferden videre gjennom skogen bød ikke på sørlige problemer, og omsider kom man til en kløft som førte ut i en myr. På begge sider av kløften var det mange kampesteiner, og det hele så heller lite fristende ut. Partiet la i sprang så fort Ramne kunne, og på veien fikk de en skur med piler mot seg hvorav 2 traff. Dette kunne man ikke la være uhevnet, så da men så to huleinnganger, en på hver side av kløften, stormet man inn i den venstre hulen. Her klarte Dorian å uskadeliggjøre tre mann med et Sleep, men dette ble observert fra andre siden av kløften og et steinskred ble utløst over dem. Bombur og Varag klarte ikke Dex-terningen, og fikk steke skader av steinene, og Erak måtte til med healingen igjen. Et direkte angrep ble stanset av nok et Sleep, og en Stinking Cloud brøt resten av motstandskraften til folkene på andre siden av kløften. De klarte imidlertid å komme seg ut i sumpen. Partiet fant ut at det nå var tid for en hvilepause for å bringe styrken opp.

Neste dag la man i vei ut i sumpen hvor Dorian ble utsatt for igler som tappet han for blod. Omsider kom man så frem til en nedgang bak et dike. Diket kunne ødelegges slik at vann kunne renne ned i hullet, men dette avsto man fra. Både Erak og Bombur var uforsiktige i den glatte trappen og ramlet ned i et vaktrom hvor 4 vakter gikk løs på dem. Det vanket flere sår til begge før vaktene var satt ut av spill og resten av partiet ankom. Det ble nå en lang vandring gjennom lange korridorer og mer eller mindre slamfylte rom. Erak klarte nesten å få ut et skelett fra et av rommene før taket raste sammen, og det var også Erak som la i vei ut i et vann som de kun kunne se litt av. Det viste seg nesten å være fatalt for ham, for rundt en knaus lå det 3 krokodiller å ventet. Heldigvis var det ikke så veldig dypt her, så han klarte akkurat å komme seg tilbake til de andre idet det første monsteret biter ham og bringer ham ned på 1 HP. Men her kan heldigvis både Bombur og Dorian tre til mens Varag kaster dolker. Alle krokodillene må tilslutt "bite i gresset", men da ligger både Bombur og Dorien på bakken, sistnevnte er på - 9 HP, etter et alvorlig bitt og et slag fra en krokodillehale.

Det trenges derfor en 16 timers pause før man kan komme seg videre, og man slår seg derfor til ro i krokodilleredet. Varag finner en stor båt, som de bruker over resten av vannet. Veien videre er delvis stengt av er ras, men det går an å klatre over slammet et lite stykke til en stengt dør. Denne er svært vanskelig å få opp, men med felles anstrengelser går det og man finner kun et vann fullt av skelett-rester.

4/4-89

Partiet dro seg tilbake over vannet og til en dør som var merket med en stor X. Varag mente at han kunne høre noe innefor og gjorde klar en Sleep. Han klarte også å dirke opp den låste døren. Idet de sto klar til å gå inn i rommet hørte de en vakker sang som Erak gav seg helt over til, mens resten var uaffektert av den. Bombur var som vanlig den første til å gå inn, og han fikk dermed Harpy-en som satt på en slags vagle over døren, rett i hodet. Han fikk et stygt sår av den og ble så stående hvor han var. Men så kom Sleep spellet, og Harpy-en's makt var demed over. Bombur og Erak livnet til igjen, men ikke f:r nok en Harpy kom seilende. Alven Dorian, som mente at han var motstandsdyktig mot Harpy-en's Charm, gikk til angrep for ikke å kaste bort enda et Sleep spell. Han ble også truffet en gang, før han fikk gjordt ende på monsteret. Over et bredt område med slam kunne de se Harpy-ene's rede hvor det var skatter synlig, men slammet syntes ikke å ha noen bunn, så det gikk ikke å vasse over. En tidligere nedbrutt dør ble hentet og lagt ut over slammet, men heller ikke den var nok til å komme over med. Båten fra krokodilledammen ble hentet, men da den var altfor tung og stor til å få med seg gjennom alle gangene, ble den slått i stykker og bjelker fra den ble lagt over resten av slammet. Mens man holdt på med dette dukket et digert hode opp fra slammet, og Varag som ikke var rask nok, fikk seg et dypt bitt av vesenet. Heldigvis virket ikke giften som var i bittet på ham. Dorian prøvde seg nå med et Sleep spell, med det slo feil, så han måtte til med enda et får kampen var avgjordt. Men det var verdt det. Skattene inkluderte en rubin-medalliong, og smykker (haslbånd,kjeder, armbånd o.l).

Ferden videre gikk innom et lagerrom med både mat og våpen, og en spisesal som virket nylig brukt. En dør bakerst i rommet viste seg å kun være en blinddør, så her slo man seg til ro for å hvile og få nye spells. Men det gikk ikke lang tid før noen kom på døren, og da man ikke lukket opp ble tydligvis flere hentet for å finne ut hvem som okkuperte spisesalen. I hverfall var det ca 12 personer utenfor da døren ble lukket opp. De virket helt fanatiske, og gikk til angrep med en gang. En voldsom kamp utviklet seg, og til og med Ramne måtte til med en Magic Missile før seiren var i havn. Da lå Dorian nesten i svime på gulvet, blødende fra en rekke sår og Bombur var temmelig redusert. Da fiendene var mennesker ble de forbundet og så bundet før partiet kunne slappe av. Erak brukte flere omganger med helbredelse før man mente seg istand til å fortsette.

Rommene til folkene lå like ved og var alle tomme. Men en korridor like ved så lovende ut, så den ble valgt. Det førte til at Bombur fikk en masse grønnt slim over hjelmen sin. Litt fikk han på kroppen også så han tok 3 i skade da det ble brennt vekk. Veien videre ble nå lagt gjennom krokodillerommet. Siden båten var ødelagt måtte man svømme over og her var det at oteren reddet situasjonen. En ny krokodille var nemlig kommet til, og den ble distrahert av oteren lenge nok til at man kom seg over vannet. Der ble den nøytralisert av et Sleep fra Varag. Deretter var man kommet frem til nedgangen til nivå 2. Den var voktet av Troglodyter. Mens døren ble sjekket kom en Giant Lizard vraltende nedover korridoren, og denne gang slo Dorian til med et av sine Sleep. Varag hørte troglodytene bak døren og brukte sitt andre Sleep til å fjerne dem. Men mens man holdt på med å undersøke dem kom ytterligere 2 og i løpet av den kampen som nå utviklet seg kom det enda 2 til. Ramne måtte til med nok en Magic Missile, og etter kampen måtte man på ny hvile. Det var litt vågelig å slå seg til ro rett i hovedinngangen til nivå 2, men Ramne kunne fortelle at selve døren nedover for tiden var ubrukelig for de aller fleste motstandere, så det ville være rimelig sikkert. Det skjedde da heller ikke noe, det hadde muligens noe med at det var midt på natten.

Etter hvilen og mer helbredelse fra Erak dro man ned. Mesteparten av partiets klær gikk med til å passere en slamdamm med slibrige stener. Omsider kom man seg så frem til en dør som bulte ut p.g.a. fuktigheten i området. Det tok sin tid å få den opp og inne i rommet bak døren ble man overfallt av et Coffer Corpse. Heldigvis ble ingen redde for det, og da Bombur fikk inn et par skikkelige slag med sitt magiske sverd, ble også dette eliminert. Det hadde gjemt seg bak en stor søyle, og en omhyggelig gransking av søylen avslørte et hulrom. Varag klarte ikke å dirke det opp, så Erak slo til døren med køllen sin og fikk åpnet den. Der var det en flott øks. I andre enden av rommet var nok en dør som hadde slått seg p.g.a. fuktigheten, men den gikk lettere å få opp da den kunne slås utover. Man kom så uti en lengere korridor med en dør på venstre side. Den ble åpnet av Varag som nå så ut til å være inne i en heldig periode for døråpning. Så heldig var han imidlertid ikke med å gå gjennom den. Flere spyd fallt ned fra taket og to stykker traff ham. Inne i rommet var det fire celler og i tre av dem satt folk som våknet av bråket. To av dem klarte Varag å befri ved å dirke opp dørene, men den siste låsen klarte han ikke. Det hjalp heller ikke å bryte opp cellen, så damen derinne måtte forlates inntil videre.

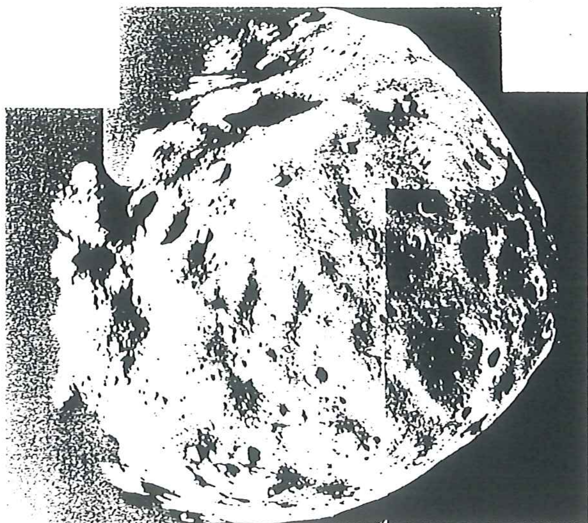
Oslo, 5 April 1989.

Kjell Windlund

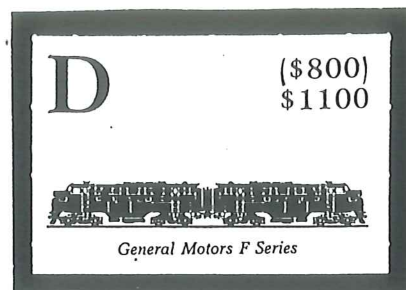


SPØRREKONKURRANSE:

1. Hva er 20. april 1989 hundreårsdagen for?
2. Hvilket spillforlag utgir rollespillet AD&D?
3. Hvilket spillforlag utgir brettspillserien EUROPA?
4. Ares har til nå utgitt tre forskjellige blader. Nevn navnene på alle tre?
5. Hva heter forfatterne av "The Dragonlance Chronicles"?
6. I hvilket spill kan det være en god idè å oppsøke sin elskerinne?
7. Identifiser følgende 4 vanlig brukte betegnelser for kjente militære enheter fra WW2:
   A: LSAH
   B: GD
   C: 82.
   D: 101.
8. I hvilket spill kan alle erobre og bruke hverandres luftvernkanoner?
9. I hvilket spill forekommer Nikotin?
10. Hvor er dette bildet hentet fra?



Premie: kr 100,- i gavekort som kan brukes hos Spillspesialisten. Samt hederlig omtale (med bilde - hvis <u>du</u> skaffer oss et) i neste nr av Phobos. Svar må være levert innen den vanlige redaksjonelle fristen for neste nr av Phobos.



1830-spilling på lørdagsmøtet

På lørdagsmøtet 8.4 spilte Alf Risberg, Trond-Arild Elvan, Øystein Arnesen, Tor Fuglerud, Bjørn Sverre Gulheim og jeg 1830. Den ene grunnen til at jeg skriver om dette er at vi faktisk fikk spilt spillet helt ferdig. Den andre grunnen skjønner du nok etter hvert.

Den første operasjonsrunden var det ingen selskaper som kom i drift, og i de to neste var det kun Canadian Pacific (Tor) som var operativt. Litt senere kom jeg (Baltimore & Ohio) og Trond-Arild (New York New Haven). Tor og jeg fikk et stort økonomisk forsprang som de andre aldri klarte å ta igjen. Mot slutten av spillet kom Øystein (Boston & Maine) og Bjørn (Chesapeake & Ohio) sterkt med dieseler på gode linjenett, men det holdt ikke.

Før vi telte opp til slutt, lot vi alle gjette på sluttresultatet. Alle holdt Alf som taper, mens alle vi andre ble foreslått fra 1. plass til 4.- og 5.-plass! Det synes jeg er ganske typisk for spillet - spillerne har ofte helt forskjellige (men gjerne svært bestemte) oppfatninger av hvem som ligger best an. Opptellingen viste for øvrig at jeg vant, foran Tor og Trond-Arild (som hadde levd trygt og lønnsomt som aksjonær uten tyngende presidentverv).

Jon Venbakken

ARES-PROGRAM

Tir	11.4	Kremlin-turnering. Phobos.
Tir	18.4	Ordinær klubbkveld.
Tir	25.4	Civilization-opplæring. Phobos.
Tir	2.5	Ordinær klubbkveld.
Tir	9.5	Hemmelig rollespill-turnering. Phobos.
Tir	16.5	Ordinær klubbkveld.
Tir	23.5	Phobos.
Tir	30.5	AD&D-opplæring.

Alle turneringer og opplæringer begynner klokken 1800.
Innlevering av stoff til Phobos til Johannes H. Berg, senest klokken 1700 dagen før utgivelse.